

Iloinen Schwanentochter

halbgöttliches Wolfsmädchen und Ifirstochter

»Mein Vater Penttu war Spross der jungen Nivesin Neiti und des uralten Himmelswolfs Reißgram. Er lebte als Jäger am Ufer des Wolfssees in den Landen nördlich des Orklands. Eines Tages sah er eine schöne Frau, die in Gestalt eines Schwans mit ihren Gefährtinnen zum Bade gekommen war und dazu ihr Federkleid ablegte. Heimlich stahl er das geheimnisvolle Schwanengewand und verbarg es. Die Beraubte war Ifirn, Tochter des Firun und der Tulamidin Meriban. Als Penttu auf der Jagd war, nahm sie ihr göttliches Kleid zurück. Mit weißen Schwingen stieg sie in den Himmel und verschwand in den Wolken. Zurück aber ließ sie ihm ein Schwanenei. So wurde ich geboren.«

—Iloinen, die Schwanentochter, am Lagerfeuer

Iloinens Herkunft als Tochter der Ifirn und des halbgöttlichen nivesischen Jägers *Penttu* ist legendär. Zahlreiche Geschichten und Lieder der Nivesen ranken sich um die ‘Wintertochter’. Auch sagen die Nivesen, dass die Götter die Sterblichen nicht verlassen haben, als die Eiskönigin *Glorana die Schöne* (Seite XXX) kam und den Norden mit dem Schwarzen Eis ihres dämonischen Schutzherrn überzog: Iloinen und ihre Wolfsgefährten nahmen den Kampf gegen die Dämonen auf, um den Menschen beizustehen. Doch als Wanderin zwischen der Welt der Götter und der Sterblichen fühlt sie sich manchmal keiner der beiden Welten ganz zugehörig.

Lange Jahre hat man nun nicht mehr gesehen, wie sich das alterslose ‘Weiße Mädchen’ an die Feuer der Menschen setzte, ihre göttliche Weisheit mit ihnen teilte und ihnen fremdartige Lieder sang. Mit Bedacht hat Iloinen vor Jahren die Gestalt einer Wölfin gewählt, um die Kämpferin, die Jägerin in sich selbst wachzurufen und sich ganz auf ihre Sinne verlassen zu können. Erst wenn die Zeit des Kämpfens vorüber ist, will sie diese Gestalt wieder dauerhaft ablegen. Die Wolfsform schränkt zwar Iloinens logisches Denken und ihren Zugriff auf die angeborene Magie ein, doch auch schon zuvor hat sie ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten mehr instinktiv eingesetzt. Wenn Menschen mit ihr Kontakt aufnehmen, zeigt sie sich jedoch in Menschengestalt. Ihre warme, tröstliche Aura weckt den Mut der Verzweifelten und gibt ihnen Kraft. Meist verhüllt Iloinen ihre Aura jedoch, um nicht aufzufallen.

Iloinens Heiterkeit und ihr unerschütterlicher Optimismus entspringen offenbar derselben Quelle wie der ewig wiederkehrende Frühling, und ihr Name bedeutet im Nivesischen *Freude*. Tiere sind ebenso wie Menschen Brüder und Schwestern für sie, und besonders liebt sie die Rauwölfe, unter denen sie nun schon lange lebt. Mit dem *Ifirnsrudel* reist sie umher, geliebtes Mitglied und ewig junger Schützling des Rudels, zugleich aber die unumstrittene Anführerin, wenn es um Schläge gegen Gloranas Eisreich und Nagrachs Wirken im Hohen Norden geht.

Wird einer ihrer Wolfsgefährten im Kampf gegen die dämonischen Mächte verletzt oder stirbt, nimmt sich Iloinen das sehr zu Herzen, schließlich hat sie einst die Wölfe um Hilfe gebeten und zum Widerstand gegen das Eisreich aufgerufen. Doch ihre Trauer und Schuldgefühle verwehen meist schon mit dem nächsten Wetterwechsel, und sie richtet ihren Sinn wieder auf das Naheliegende – den persönlichen, kompromisslosen Kampf gegen Glorana bis zum unvermeidlichen Ende.

Äußere Erscheinung

Halb im Schnee vergraben, liegt die junge Wölfin da, um ihren auffälligen gescheckten Pelz zu verbergen. Ihre Ohren – eins weiß, eins rotbraun – richten sich aufmerksam auf den Fremden, den sie gewittert hat, ihre Nase zuckt, und die verschiedenfarbigen Augen funkeln neugierig. Das weiche Gesicht und die flaumigen Ohren verraten, dass sie noch ein Jungtier ist.

Plötzlich springt sie auf, schießt mit wehendem Schweif über den Schnee, und Lebensfreude liegt in jeder ihrer leichtfüßigen Bewegungen.

In Menschengestalt wirkt Iloinen wie ein weißhäutiges Mädchen von etwa vierzehn Jahren. Wie in ihrer Wolfsform ist ihr Haar weißrot gestrahnt, ihre Augen verschiedenfarbig, und ihr Gesicht strahlt vor Neugier und Freundlichkeit. Wenn sie jedoch das Böse wittert, verwandelt es sich in eine Maske. Sie trägt einen weißen Pelz und bewegt sich so flink und geschmeidig wie ein Tier. Bewaffnet ist sie mit leichter Jagdausrüstung.

Lebenslauf

Iloinens Geburt liegt im Zwielficht von Geschichte und Legende. **Um 900 BF** schlüpfte sie aus einem Schwanenei. Im Gegensatz zu ihrem Vater, der nach einer sagenhaften Queste Ifirn fand und an ihrer Seite das entrückte Leben im Eispalast vorzog, wollte Iloinen in Aventurien leben, um die Welt zu riechen und zu schmecken und das Volk ihres Vaters kennenzulernen. Voller Neugier erkundete sie den Norden und lernte als Schülerin von Firnelfen und Hexen, wie sie ihre natürliche Magie gebrauchen konnte. Zahlreiche Lieder aus dieser Zeit handeln von der Hilfe, die sie Menschen und Tieren in Not brachte.

Ab etwa **980 BF** verschwand Iloinen für mehr als zwanzig Jahre und begab sich auf mehrere Expeditionen ins Ewige Eis und über die verschneiten Nordausläufer des Ehernen Schwerts. Sie kämpfte gegen Nachtalben, entdeckte die Überreste einer tulamidischen Polarexpedition aus der Zeit der Magiermogule und erforschte die Inseln jenseits des Yetilands. **1002 BF XXX Neusetzung XXX** wurde ihr das Amt der Tempelvorsteherin des Festumer Wintertempels aufgedrängt, das sie allerdings wegen ihrer vielen Reisen nur sporadisch ausübte.

Als die Eis-Heptarchin *Glorana die Schöne* **Anfang Tsa 1019 BF** im Tal der Letta das *Magnum Opus des Ewigen Eises* wirkte, begann für Iloinen der Kampf gegen die Finsternis: Zuerst sammelte sie unter Wölfen, Nivesen und Firnelfen ein schlagkräftiges Heer, doch die Kämpfer wurden im Kampf um Paavi von Nagrachs Dämonen aufgerieben, nur der Kern um *Luogrors Rudel* überlebte. Nach einer Queste, in der sie um Rat von den göttlichen Mächten bat, verließ Iloinen **Ende 1019 BF** endgültig den Festumer Tempel und begann als Wölfin mit dem *Ifirnsrudel* ihren ewigen Kampf gegen Glorana.

In den nächsten Jahren unterstützte das eingeschworene Rudel alle menschlichen und tierischen Bewohner des Eisreichs dabei, sich gegen die dämonischen Präsenzen zu behaupten oder den verseuchten Ort zu verlassen. Unermüdlich griffen sie Gloranas Truppen aus dem Hinterhalt an und versuchten, soweit möglich, die Theriakquellen der Eishexe zu finden und zu zerstören. Mindestens zwei Heerführer der Eishexe wurden vom Ifirnsrudel gerissen, im **Frühling 1022 BF** wurde mit Iloinens Hilfe die Ifirnsmaid *Walbirg von Löwenhaupt* (Seite **XXX**) aus Gloranas Klauen befreit.

Doch immer wieder fanden auch Rudelmitglieder den Tod, der Kern der Streiter schrumpfte mehr und mehr. **1031 BF** entging Iloinen einmal mehr einem Attentat Gloranas. Zur gleichen Zeit begann der plötzliche Rückgang des Schwarzen Eises. Dämonen und Handlanger verschwanden. Die Wölfin und ihr Rudel haben die Witterung der Veränderung aufgenommen, doch Iloinen ist irritiert, da sie weiß, dass die Bemühungen des Ifirnsrudels nicht ausgereicht haben können, um Gloranas Macht zu brechen.

Iloinen am Spieltisch

Charakterspiel: Es ist schön, im Schnee zu liegen, die Nase unter dem Schweif, die Wärme der anderen Körper zu spüren, die Geborgenheit des Rudels zu genießen ... es wäre vollkommen, wenn du nicht wüsstest, dass du im Grunde deines Wesens immer anders sein wirst als die sterblichen Wesen, nie ganz eins von ihnen – und wenn der Gestank des Bösen die Luft nicht länger verpestet würde. In deinem Herzen hörst du den Gesang deiner Mutter. Ihrem Auftrag musst du folgen, auch wenn das bedeutet, eines Tages den Tod zu finden und die

Schönheit der sterblichen Welt nie wieder zu erfahren.

Größte Stärke: Göttliche Ausstrahlung. Tiere, bisweilen auch Menschen, werden von Iloinen angezogen und empfinden ihr gegenüber eine natürliche Verbundenheit. Jagdhunde hetzen sie nicht, Pferde weigern sich, den Jäger zu tragen, der sie erlegen will. Solange sie sich in der freien Natur befindet, findet Iloinen immer Unterstützung und verlässt sich auch darauf.

Größte Schwäche: Arglosigkeit, Abhängigkeit von der Natur. Obwohl sie das Böse wittern kann, ist Iloinen bereit, von jedem das Beste anzunehmen, an dem dieser Geruch nicht haftet. Ihre bedingungslose Hilfsbereitschaft vor allem gegenüber Tieren, die unverdient leiden, macht es leicht, sie in die Falle zu locken. Da sie ihre Macht zum großen Teil aus ihrer Naturverbundenheit bezieht, ist sie relativ hilflos in einer künstlichen Umgebung.

Konfliktverhalten: Angriff, Flucht. Wenn sich Iloinen in Gefahr wähnt, handelt sie mit der Gelassenheit einer Jägerin: kalt und skrupellos, bis sie wieder in Sicherheit ist. Sie greift gemeinsam mit dem Ifirnsrudel an – oder zieht sich zurück, wenn die Gefahr für sie und ihre Gefährten zu groß wird. Die Angriffstaktik des Rudels ist der gewöhnlicher Wölfe zwar überlegen, lässt sich aber vor allem von erfahrenen Jägern recht zuverlässig einschätzen. Typisch ist es, dass die Wölfe schwächere (oder magisch begabte Mitglieder) von der gegnerischen Gruppe trennen, hetzen und niedermachen, wenn sie am wenigsten Gegenwehr zu erwarten haben. Iloinen kämpft lieber in Wolfs- als in Menschengestalt.

Darstellung

Als Mädchen bewegt sich Iloinen mit ruhiger Selbstverständlichkeit zwischen den Helden und spricht sie mit “du” an, als wären sie alte Freunde – oder Rudelgefährten. Sie geht mit ihnen auf spontane, lebhaft und direkte Art um. So fällt sie ihnen überschwänglich um den Hals, wenn sie sich freut, zerstrubbelt mitfühlend ihre Haare, um sie zu trösten – etwa bei Verletzungen – und knufft sie freundschaftlich. Wenn sie zornig ist, schlägt sie nach anderen, um sie auf Abstand zu halten. Hast ist ihr fremd, und selbst, wenn es auf jeden Augenblick ankommt, reagiert sie nur rasch und präzise, niemals hektisch. Ihre göttliche Herkunft zeigt sich, wenn sie ihre Weisheit mit den Helden teilt. Mit ruhiger Würde vermag sie Zusammenhänge in der Natur aufzuzeigen oder die richtigen Worte zu finden, um jemandem seine eigene Besonderheit zu zeigen und ihn zu großen Taten zu ermutigen.

Ist sie eine Wölfin, erklingt ihre warme Stimme im Kopf des Gegenübers und wird von einem Wirbel von Gerüchen und anderen Sinneseindrücken begleitet. Ausgelassen und voller Lebensfreude springt sie umher, rauft spielerisch mit ihren Rudelgefährten – oder mit mutigen Sterblichen – und jagt ihrem eigenen Schwanz nach. Wie alle Wölfe prüft sie alles und jeden mit der Nase, schlingt rohes Fleisch in sich hinein, knurrt, heult, und ihre Zähne und Klauen hinterlassen tiefe Wunden.

Verwendung im Spiel

—**Mentorin, Verbündete und Gefährtin:** Iloinen verfügt über viele Informationen über Glorana und ihr Reich, die sie gern mit Helden teilt. Begleiten die Helden Iloinen, werden sie in das Ifirnsrudel integriert, müssen mit den Wölfen jagen, mit ihnen heulen und zwischen ihnen schlafen. Es ist auch möglich, dauerhaft Mitglied des Ifirnsrudels zu werden.

—**Auftraggeberin:** Unmöglich kann Iloinen allen zur gleichen Zeit helfen, und so greift sie auf Unterstützung der Helden zurück, wenn es um die Rettung von Tieren und Menschen vor Dämonen, Schwarzmagiern und der lebensfeindlichen Natur sowie um die Aufklärung von Gloranas neuen Umtrieben geht. Ihren Helfern ist ihre Dankbarkeit und die ihrer göttlichen Mutter sicher, mehr kann Iloinen jedoch nicht zum Lohn bieten.

—**Retterin in lebensfeindlicher Umgebung:** Iloinen kann in den trostlosen Weiten des Hohen Nordens den Verzweifelten begegnen, sich an ihr Feuer setzen und ihnen durch ihre Worte und Geschichten neue Hoffnung geben. Befinden sich Helden in Gefahr, mag der gnadenlose Eingriff des Ifirnsrudels selbst harte Gegner das Fürchten lehren.

—**Antagonistin:** Das Ifirnsrudel riecht dämonische Magie und setzt sich auf die Spur zwielichtiger Heldengruppen. Vor allem der Firnelf *Iffandael Eisherz* erweist sich dabei als erbarmungsloser Jäger. Helden mögen auch unwissend einen Träger eines Nagrachsplitters mit ‘Kalttem Herzen’ (siehe die *Seelenkalten*, Seite **XXX** [Seitenverweis zu entsprechendem Abschnitt bei K: *Glorana die Schöne* XXX](#)) bei sich in der Gruppe haben, den Iloinen aufspüren und gnadenlos verfolgen will – ohne dass die Heldengruppe ahnt, weshalb sich das Götterkind so feindselig verhält.

Das Ifirnsrudel

Der Leitwolf **Luogror Kupferschweif** (erfahren und schlau, raubeinig, kann Wunden heilen, nimmt seine menschliche Gestalt nur ungern an) gehörte mit seinem Rudel aus Rauwölfen, Wolfsmenschen und verwegenen Gestalten zu den ersten, die sich Iloinen angeschlossen hatten. Selbst ein Kind vieler Welten nahm diese einen Platz in seinem Rudel ein, das seitdem den Namen *Ifirnsrudel* führt. Inzwischen ist es sehr dezimiert, zudem wird Luogror allmählich für die Position als Leitwolf zu alt.

Zum Rudel gehören heute Luogrors Gefährtin **Kynnttä** (eine nivesische Schamanin und begabte Exorzistin und Geistertänzerin), die schweigsame und bedachte Silberwölfin **Kerra** aus dem Rorwhed sowie weitere Wölfe und sonstige Personen nach Ihrer Entscheidung. Der Firnelf **Iffandael Eisherz**, meist in einen weißen Wolf verwandelt, ist eine geisterhafte Gestalt mit hartem Gesicht und ausdruckslosen Augen. Nachdem er durch Gloranas Schergen seine Sippe verloren hat, sucht er Rache. Das Rudel ist für ihn nur eine unzureichende Ersatzgemeinschaft. Immer häufiger sondert er sich ab und jagt allein, und zuletzt gehörten auch Menschen zu seiner Beute ...

Manchmal sendet Iloinen nivesische ‘**Wolfskinder**’ aus, um in ihrem Namen Unterstützer im Kampf gegen die gloranische Bedrohung zu finden oder Menschen in Not mit den Kräften des Ifirnsrudels zu helfen. Jedes der Wolfskinder trägt ein Amulett bei sich, mit dem die Wölfin und das Rudel in der Stunde der Not gerufen werden können.

Ausführlichere Figurenbeschreibungen finden Sie in **Unter der Dämonenkrone** (Seite 128), dem Abenteuer **Sumus Blut** (Seite 49/50) und in **Nordlicht XXX**. [XXX \[mark\] Ggf. Quellen noch austauschen. XXX](#)

Was andere über Iloinen sagen

Fjaldir von Bjaldorn, 1024 BF: *»Ja, ich habe die Wölfin selbst gesehen, mit ihrem Fell aus Silber und Kupfer, und ich habe ihr Lied gehört ... das schneidet dir ins Herz, mein Freund, der Gesang der Götter ist schwer zu ertragen für einen Sterblichen.«*

Fjaldir von Bjaldorn, 1034 BF: *»Die abergläubischen Nivesen wollen eben nicht akzeptieren, wie die Dinge stehen. Die sehen einen gescheckten Wolf und dichten ihm Wunder was für Fähigkeiten an!«*

Lumin Reschgin, ehemaliger Favorit und Schwerträger Gloranas: *»Was?! Das ist nur ein Wolfsbalg mit gefärbten Strähnen! Ich zahle die eintausend nur für das echte Fell, nimm dies und fahr in die Niederhöhlen, Betrügerin!«*

Meisterinformationen

Iloinens überderische Macht

Die Tochter Ifirns beherrscht einige magisch-göttliche Fähigkeiten, die am ehesten denen der Wolfsschamanen der Nivesen ähneln. Auf keines der Rituale muss sie eine Probe ablegen, über den Effekt entscheidet der Meister. Als Schwanen- und Wolfskind vermag sie sich unmittelbar in einen Silberschwan oder einen Rauwolf zu verwandeln, beherrscht den Wolfs- und Schwanenruf (siehe Wertekasten, Anzahl nach Meisterentscheid – doch dem Ruf einer

Halbgöttin gehorchen viele Tiere), und vermag magische Wegzeichen zu setzen, die von Schamanen, manchmal auch von Normalsterblichen gesehen werden können. Besondere halbgöttlichen Kräfte obliegen Ihrer Entscheidung – ihre machtvollen Kräfte sieht Iloinen allerdings eher als letzte Rettungsmöglichkeit in einem Abenteuererleben denn als Machtfaktor an.

Blick in die Zukunft

In ihrem Kampf gegen die ‘Seelenkalten’ fühlt sich Iloinen momentan unsicher und gelähmt. Würde sie erfahren, wohin sich die Eishexe zurückgezogen hat, würde sie unverzüglich die Spur wieder aufnehmen. Bis dahin zieht sie mehr als Warnerin und Prophetin durch den Hohen Norden und spürt dem Geruch des Bösen nach, um eines Tages alle auserwählten Kämpfer gegen Glorana zu einem ‘Rudel’ zusammenzurufen.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Iloinen Schwanentochter

Geboren: um 900 BF

Größe: 1,56 Schritt

Haarfarbe: weiß-rot gestrahnt

Augenfarbe: eins bernstein, eins blau

Wichtige Wesenszüge: Wanderin zwischen den Welten; überschwänglich, spontan, optimistisch, etwas ruppig, nur kurzfristig melancholisch

Ziele und Motivation: Befreiung des hohen Nordens von dämonischer Macht (göttliche Bestimmung)

Besonderheiten: von göttlicher Abstammung, eingeboren und alterslos (sieht aus wie 14), ifirngeweih

Verwendung im Spiel: Mentorin, Verbündete und Gefährtin, Auftraggeberin, Retterin in lebensfeindlicher Umgebung, Antagonistin bei zwielichtigen oder ‘seelenkalten’ Helden

Wichtige Publikationen: Spielhilfe **Das Bornland** (1990), Spielhilfe **Rauhes Land im Hohen Norden** (1998), Spielhilfe **Borbarads Erben** (1999), Abenteuer **Winternacht** (1999), Abenteuer **Sumus Blut** (2000), **Aventurischer Bote 133** und **142** (2009/2010), Spielhilfe **Im Bann des Nordlichts** (2010)

Kurzcharakteristik: vollendete Waldläuferin, brillante Zauberin

Beziehungen: gering im weltlichen, immens im göttlichen Sinne; **SO 12**

Finanzkraft: minimal

Besonderheiten: nutzt ihre Magie im Augenblick wenig

MU 15 KL 18 IN 20 CH 14 FF 17 GE 14 KO 15 KK 9

LE 77 AE 71 KE 54 AU 35 WS 8 MR 18

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 16; Neugier 6, Jähzorn 5

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Sinnenschärfe 17, Wildnisleben 18, Wurf-
waffen 15, Speere 18, Wurfspeere 17, Raufen 16, HK Wunden 16, HK Seele 15, Fi-
schen/Angeln 12, Orientierung 17, Schleichen 16, Schwimmen 16, Gassenwissen 10, Spra-
chen kennen 11, Liturgiekenntnis 18, Aura der Heiligkeit diverse andere Talente meisterlich
bis vollendet und alle passenden Liturgien **XXX [mark] ergänzen und anpassen XXX**

Herausragende Zauber und Sonderfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 14, Sanftmut 18,
Hexenspeichel 16, Von Frost und Hunger 14, Über Eis und Schnee 18, Mit dem Wind in
Sternenhöh 15, In dein Trachten 17, Treue Klinge 12, Metamorpho 22, Solidirid 18, Sturmge-

brüll 14, etliche Wildniszauber aus dem satuarischen und firnelfischen Sprüchekanon meisterlich [XXX \[mark\] ergänzen und anpassen XXX](#)

Verwendete Liturgien: [XXX \[mark\] ergänzen bzw. siehe Meisterinfos XXX](#)

Besondere Ausrüstung: Ifirn- oder Firunamulett, das sie an 'Wolfskinder' oder Helden vergibt. [XXX \[mark\] ggf. ergänzen XXX](#)

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX